

En klassiker för Drakar & Demoner Trudvang

SKELETTBYNS HEMLIGHET

Äventyret är anpassat för 4-6 svaga eller 2-3 starka rollpersoner. Det är helt fristående och ställer inga som helst krav eller förutsättningar på den värld där det är tänkt att utspelas. Det bör med andra ord bli enkelt för dig som spelledare (SL) att hitta på en plats och bakgrund för själva äventyret.

INLEDNING

NÅGRA TERMER OCH FÖRKLARINGAR

Alla rum, korridorer och andra byggnader beskrivs på följande sätt:

ÖVERBLICK: En kort beskrivning av rummet i stora drag där inga detaljer, dolda ting eller speciella egenskaper nämns. Dessutom anges rummets mått i meter (längd x bredd x höjd).

DOLDA TING: Detaljer, speciella egenskaper och dolda ting; saker som inte märks vid första anblicken.

SKATTER: Föremål av värde som relativt lätt går att ta med sig. Här tas både magiska saker och rent pengamässigt värda saker upp.

BESTAR: Eventuella invånare, varelser eller andra individer i området samt deras uppförande och reaktioner gentemot inkräktare och andra besökare.

SL: Speciell information, tips, råd och förslag till spelledaren. Här tas även upp sådan information som inte passar in under någon av de andra rubrikerna.

Följande två nya termer används i detta äventyr:

SLP = Spelledarens Personer, d.v.s. alla bestar och andra invånare i världen vilka spelas av SL.

RV = Rustningsvärde, d.v.s. det bepansringsskydd det aktuella pansaret ger.

SJÄLVA BYN

Byn ligger vid slutet av en lång djup dal med frodande växtlighet och rikt djurliv. Det är fyra dagsmarscher till närmsta stad där civilisationens alla förnödenheter kan införskaffas. Byn uppfördes av ett femtiotal nybyggare som hade tagit med sig familj och alla sina tillhörigheter. Vi har gjort en kort resumé av historien från byns grundande fram till den dag då äventyrarna dras in i historien:

ÅR:		
	0	Platsen för byns uppförande hittas av de första nybyggarna och de första husen börjar byggas.
	3	Byn har växt till att omfatta 22 byggnader och 125 invånare, alla har det bra, det finns gott om vilt och god åkermark.
	13	Det bestäms att en nidendomskyrka ska uppföras för att ära Gave som har varit så god och hjälpt dem.
	89	En grupp vättar anfaller byn och försöker bränna ned, skövla och plundra den, då uppenbarar sig en riddare i skinande rustning som driver vättarna på flykten. Han bär Gaves röda blodsdroppe på både skölden och rustningen. Han faller dock och byinvånarna begraver honom med alla hans tillhörigheter i en hemlig kammare under kyrkan.
	187	En mäktig man i öster sänder en av sina dödens tjänare för att utforska området. Han är Svartkonstnär och dödens varelser följer honom i spåren.
	188	Svartkonstnären finner byn vid

dalens ände och beger sig förklädd till äventyrare in i den för att höra sig för. Han får då reda på ”Den Namnlöse Riddarens” grav och han misstänker att det finns en ganska så stor kyrkskatt gömd någonstans under kyrkan.

Natten efter så sänder han ett tjugotal skelett in i byn, de bränner och skövlar allt som kommer i deras väg. Byprästen möter dock nekromantikern när han försöker ta sig ner vid altaret och med Gaves hjälp skickar han en enorm blixt mot magikern. Hela västra väggen raseras och både nekromantikern och prästen förintas.

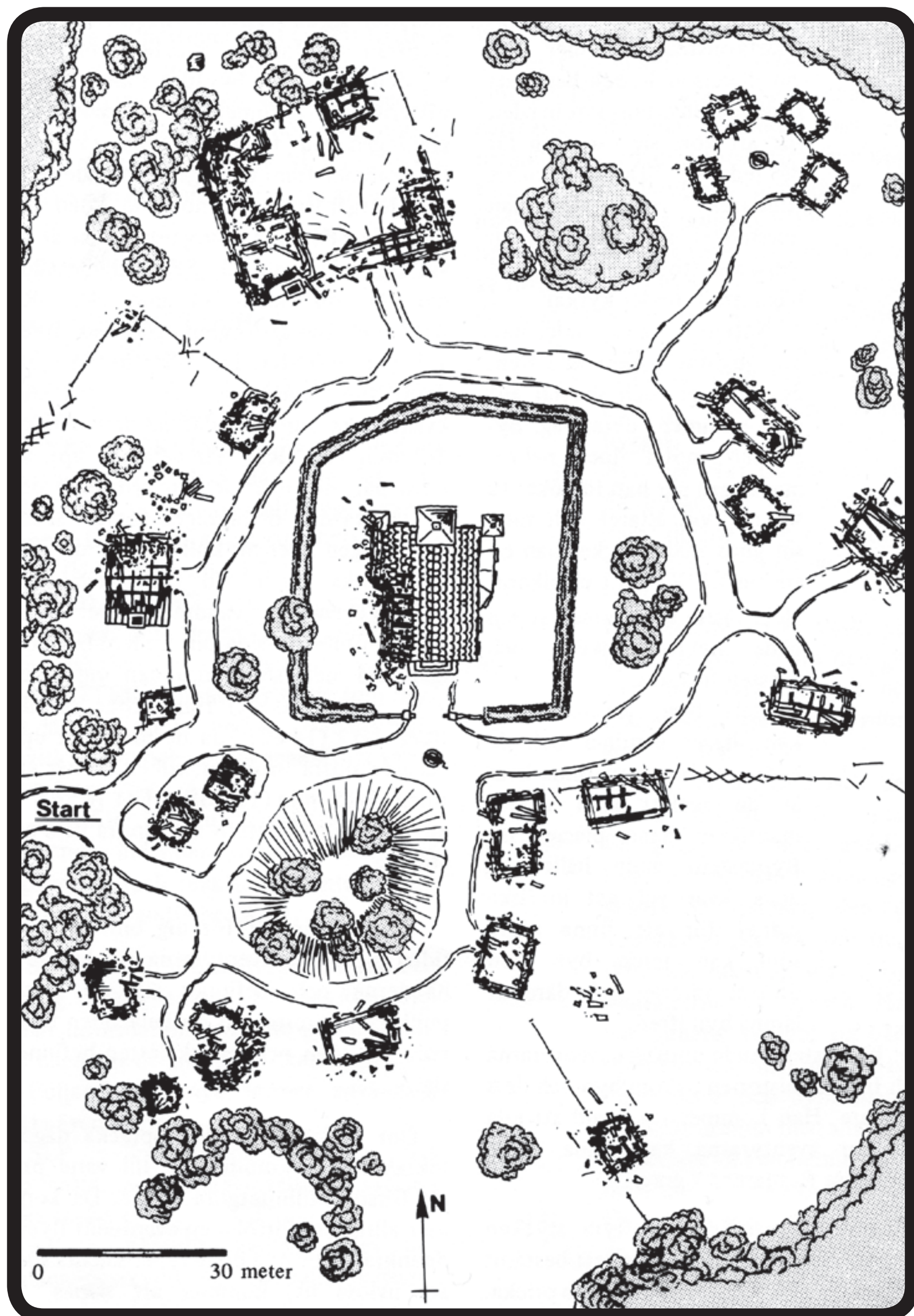
Hela byn, förutom kyrkan, ligger i ruiner och de enda varelser som finns kvar är de skelett som nekromantikern hann placera ut. Byprästen ande håller sig dock kvar vid det jordiska planet för att finna några som kan rensa byn från dödens varelser och därefter lämna byn i fred.

Låt byprästens ande uppsöka äventyrarna och berätta historien bakom byn och dess invånare. Han kommer i gengäld att tala om var äventyrarna kan finna ”Den namnlöse Riddarens” grav.

Själva byn patrulleras av fyra stycken skelett. Dessa skelett går efter ett bestämt schema som de följer till punkt och pricka. Om vi utgår från tiden T så befinner skeletten sig då vid den nordöstra brunnen. Därifrån vandrar de i makligt tempo ner till den större byvägen som de följer västerut, de befinner sig vid själva förgreningen vid tiden T+1 minut (12 spelrundor). De kommer fram till vägen som leder upp till herrgårdsruinen i norr vid tiden T+2 minuter (24 spelrundor). Vid herrgårdsruinen är de vid tiden T+3 minuter (36 spelrundor) och de stannar där tills tiden T+4 minuter (48 spelrundor). Åter vid byvägsförgreningen vid tiden T+5 minuter (60 spelrundor). De följer byvägen söderut till förgreningen vid de två små kvadratiska ruinerna där de är vid tiden T+7 minuter (84 spelrundor). Här delar de upp sig i två par, det ena tar den sydvästra och den andra den östra vägen för att sedan mötas igen mellan kullen och de små kvadratiska husen vid tiden T+8 minuter (96 spelrundor). Härifrån vandrar de igen i par, ett par om varje sida om kullen. De möts igen vid den södra brunnen vid tiden T+10 minuter (120 spelrundor). Här väntar de tills tiden T+12 minuter (144 spelrundor) då de fortsätter upp till den norra brunnen, vilken de når vid tiden T+15 minuter (180 spelrundor). Det tar alltså en kvart för skeletten att vandra hela sin sträcka.

Lättast blir det för dig om du låter tiden starta då äventyrarna får kartan i händerna och befinner sig vid startpunkten. Därefter får du hela tiden hålla reda på tiden och var skeletten befinner sig.

Om skeletten skulle upptäcka någon inkräktare så kommer de till varje pris att försöka tillintetgöra denne. De kommer alltså att förfölja en eventuell flyende inkräktare. Alla döda (eller sådana som ser livlösa ut) kommer att släpas till närmaste brunn för att där släppas ned.


Start
N
0
30 meter

Patrullskelett nr 1
STY +2.
Kroppspoäng: 25.
Färdigheter: Rörlighet FV 10.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 23 SP.
Jaktspjut, 1T10 (9-10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Patrullskelett nr 2
STY +2.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Rörlighet FV 8.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 20 SP.
Jaktspjut, 1T10 (9-10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Patrullskelett nr 3
STY +2.
Kroppspoäng: 23.
Färdigheter: Rörlighet FV 11.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 26 SP.
Bredsvärd, 1T10 (9-10). Medelstor sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Patrullskelett nr 4
STY +2.
Kroppspoäng: 18.
Färdigheter: Rörlighet FV 8.
Fördjupningar: Snabbladdare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 15 SP.
Tungt armborst, 1T10 (ÖP 8-10) +3.
Ringbrynja, RV 5.

1. KYRKAN – markplanet.

ÖVERBLICK UTIFRÅN: Kyrkan (26 x 16 x 8 m) är uppförd i sten med torntak av koppar, som nu har färgats ljusgrönt tack vare naturkrafternas påverkan. Hela västra sidan är raserad och stenar, bjälkar plus en massa annan bråte blockerar vägen in i kyrkan. Den södra ingången utgörs av två stora trädörrar med rostiga järnbeslag. De är olåsta och går lätt att dra upp. Gaves ek är placerad rakt ovanför dubbeldörrarna och gjort i förgylld koppar. I norr utgörs ingången av en enkeldörr i trä som är låst (-5 vid Låsdyrkning). Alla fönster (förutom de på den västra sidan) är hela och olika motiv i all världens färger pryder dem, de flesta motiv på olika helgon och hjältar i olika situationer.

ÖVERBLICK INIFRÅN: En församlingssal (22 x 14 x 4,5 m) med två bänkrader, båda bestående av sex bänkar, sträcker sig från bakre ändan av kyrkan ända fram till det halvmeterhöga podie som täcker hela främre delen av kyrkan. Sju stenpelare stöttar det välvda taket. Tre trappor leder upp till podiet på vilket ett stort altare i marmor är placerat. Altaret flankeras på båda sidor av två skelett i svarta dräkter beväpnade med stora slagsvärd och sköldar. Gaves ek är placerad i mitten av framsidan på altaret och gjord i reliefstil. Bakom altaret hänger ett tvådelat draperi i röd och svart sammet som dock är ganska trasigt och slitet. I nordöstra hörnet hänger ett liknande draperi.

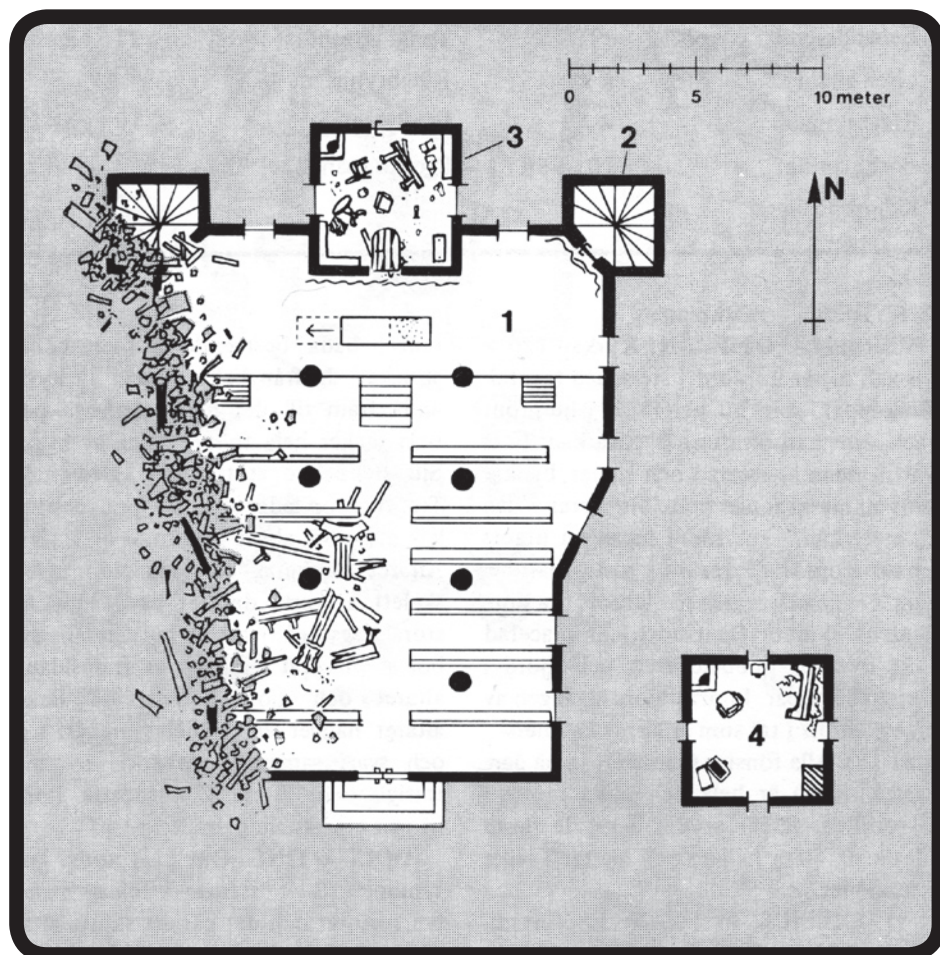
DOLDA TING: Om man vrider Gaves ek 90° österut så lossar man på två sprintar och det går att skjuta altaret västerut så att den hemliga nedgången blir synlig. Bakom det tvådelade draperiet döljer sig

en inslagen trädörr. Det andra draperiet döljer en olåst trädörr som leder upp till östra klocktornet. Under altaret finns rum 5, trapprummet.

SKATTER: Inga.

BESTAR: De fyra skeletten som bevakar nedgången till katakomberna under altaret. De kommer att anfalla alla som kommer närmare altaret än fem meter och kommer därefter att slåss till inkräktaren antingen är död eller skeletten är slagna till spillror. Observera att de alltså förföljer en eventuellt flyende inkräktare.

Alla slagna och fallna motståndare kommer skeletten att släpa ut till brunnen rakt söderut för att där kasta ner dem. Brunnen är 22 m djup och endast 0,8 m bred så det blir svårt att vända om man har blivit nedsläppt (förutsatt att man överlever fallet).



KYRKOVAKTEN

Nordvästra skelettet
STY +2.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Rörlighet FV 8.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 22 SP.
Slagsvärd, 1T10 (9-10). Stor sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Nordöstra skelettet
STY +2.
Kroppspoäng: 20.
Färdigheter: Rörlighet FV 12.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 18 SP.
Slagsvärd, 1T10 (9-10). Stor sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Sydvästra skelettet
STY +2.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Rörlighet FV 9.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 22 SP.
Slagsvärd, 1T10 (9-10). Stor sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Sydöstra skelettet
STY +2.
Kroppspoäng: 23.
Färdigheter: Rörlighet FV 9.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 28 SP.
Slagsvärd, 1T10 (9-10). Stor sköld.
Ringbrynja, RV 5.

2. ÖSTRA KLOCKTORNET

ÖVERBLICK: Trädörren som leder upp till klocktornet är olåst. Spiraltrappan är ca 1,5 m bred och slipprig av fukt och den våtmossa som täcker stenarna. Trappan slutar i ett kvadratiskt rum (3,5 x 3,5 x 2,5 m) som är tomt med undantag av det rep som hänger ned från bronsklockan i taket. Ett litet fönster i glas markerar varje väderstreck på den vägg det är placerat.

DOLDA TING: Inga, om någon skulle vilja så går det att ringa i klockan och då kommer en dov klang att ljuda.

SKATTER: Inga, om nu ingen skulle vilja ta med sig den 80 kg tunga bronsklockan.

BESTAR: Inga.

SL: Om någon ringer i klockan så måste du bestämma ifall någon annan reagerar på ljudet.

3. ARBETSRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (6 x 6 x 2,5 m) fyllt med en massa omkullvräkta och sönderslagna möbler och annan inredning, en bokhylla med ett hundratal böcker, två stolar, ett skrivbord, ett litet bord, en liten staty samt krossat glas från ett par vaser. I det nordvästra hörnet finns det en liten öppen spis.

DOLDA TING: De flesta böckerna är administrationsböcker som handlar om skördar, bokföring, pengabalans, etc. Resterande böcker tar upp ämnen som religion,

legender, främmande språk och botanik. I det sydöstra hörnet finns det en hissanordning som utgörs av en bräda som man står på för att sedan dra sig upp eller ned med hjälp av de rep som finns på sidorna. Hisses har en motvikt på 80 kg. Hissen leder till rum 4.

SKATTER: Inga, förutom böckerna.

BESTAR: Inga.

SL: Du får själv bestämma det exakta innehållet i böckerna.

4. SOVRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (6 x 6 x 2,5 m) med ett fönster placerat mitt på varje vägg. I nordvästra hörnet finns en liten öppen spis med en mysfåtölj framför. En säng med uppsliten madrass och kudde är omkullvällt mot den östra väggen. Ett litet nattduksbord står under det nordliga fönstret. I sydvästra hörnet står en kista som är uppslagen och sönderhackad.

DOLDA TING: Faktum är att de förra besökarna glömde att genomsöka locket på kistan där ett lönnfack finns. I lönnfacket finns en liten läderbörs med 22 små vita, gröna, blå, röda och gula ädelstenar.

SKATTER: Ädelstenarna har ett totalt värde av ca 800 silvermynt.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

5. TRAPPRUMMET

ÖVERBLICK: En smal, våt och hal trappa som leder ner till ett kvadratiskt rum gångar som fortsätter i alla väderstrecken utom den norra där en låst dörr blockerar framfarten (förstärkt med järnbeslag, -10 vid Låsdyrkning). Väggarna är murade med stora stenar.

DOLDA TING: Om man skjuter det översta trappsteget åt vänster så lossar man på sprintarna och det går att skjuta det ovanliggande altaret västerut.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Slå 1T20. **1-4** = Möte med två patrullerande skelett (se nedan). **5-20** = Inget möte.

Skeletten har likadana svarta dräkter som de vid altaret men är avsevärt mindre. Dessa två skelett har till uppgift att patrullera i gångarna här nere. Alla inkräktare som kommer inom synhåll kommer de att anfalla (de känner dock igen sina egna) och

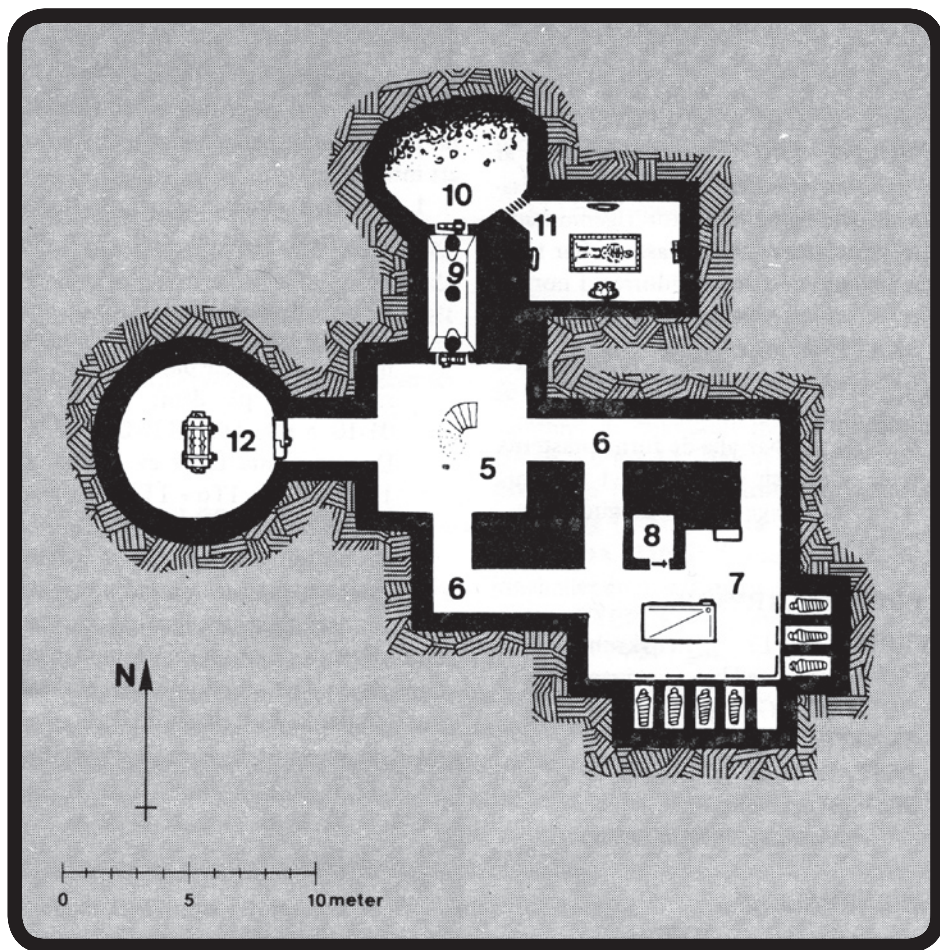
KATAKOMBENS VÄKTARE

Skelett nr 1
STY +1.
Kroppspoäng: 12.
Färdigheter: Rörlighet FV 10.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 20 SP.
Bredsvärd, 1T10 (9-10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Skelett nr 2
STY +1.
Kroppspoäng: 13.
Färdigheter: Rörlighet FV 11.
Fördjupningar: Sköldbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 18 SP.
Kortsvärd, 1T10 (10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

därefter slåss till det bittra slutet. Alla som dödas kommer att släpas upp till markytan och ned till brunnnen för nedsläppning.

SL: Inget speciellt.



6. GÅNGARNA I UNDERJORDEN

ÖVERBLICK: Gångarna är ca 1,8 m breda och lika höga. De har murade väggar och tak, bägge betäckta med sliskig våtmossa.

DOLDA TING: Inga.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Två patrullerande skelett. Dessa två individer går runt i gångarna efter en helt godtycklig väg och därför kan man ej förutsäga deras färdväg. Var 5:e minut slår SL 1T20 och tittar på mötestabellen i rum 5 – Trapprummet, för att se om det blir något möte.

SL: Det är omöjligt att överraska skeletten.

7. BALSAMERINGSKAMMAREN

ÖVERBLICK: Ett L-format rum (8 x 6 x 1,8 m) med ett stort stenaltare placerat i mitten. En bokhållare i sten är placerad i nordöstra hörnet. Längs de södra och den östra väggen sitter rostiga järnplåtar med text ingraverat. I norra väggen är en dörr i trä placerad.

DOLDA TING: Varje järnplatta är en gravsten för den präst som är balsamerad och ligger innanför (igenmurad). Åtta järnplattor men endast sju har text, den åttonde är tom. Trädörren i norr är olåst.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Se ”Bestar” i rum 5 – Trapprummet.

SL: Det är här alla de forna prästerna balsamerades och murades in i väggarna för att på så sätt ge allt för sin gud.

8. FÖRRÅDSUTRYMME

ÖVERBLICK: En liten skrubb (2 x 2 x 1,8 m) fylld med balsameringsmateriel.

DOLDA TING: Inga.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

9. PELARFÄLLAN

ÖVERBLICK: En sex meter lång korridor med murade väggar som är två meter bred och fem meter djup. Tre höga stenpelare är placerade med två meters mellanrum. Vid den bortersta ändan av korridoren finns en låst trädörr med järnbeslag (-10 vid Låsdyrkning). Vid botten av korridoren ligger det två skelett i rustningar samt fyra andra halvruttna individer. Svärd, sköldar samt massor av annan äventyrspackning ligger omkringspridd på bottnen.

DOLDA TING: Om någon lyckas undersöka den tredje och bortersta pelaren utan att stå på den så kommer han att upptäcka en fälla. Hur fällan fungerar är dock omöjligt att upptäcka. Om någon eller något som väger mer än 50 kg placeras på den tredje pelaren kommer följande att inträffa:

1. Dörren i söder kommer att stängas igen med våldsam kraft, den som står i vägen får 2T6 i skada och knuffas ut till trapprummet.
2. Alla tre pelarna kommer att skjuta upp i taket och därvid krossa allt som finns på dem, slå 1T120: 1-2 = står kvar, 3-20 = faller. Den som inte faller av pelaren får 2T10 (ÖP 10) i skada och faller därefter ner mot botten.
3. Ur botten kommer 20 st sylvassa spjut att skjutas upp två meter och därefter falla ner igen på sin plats, hålen ut vilka spjuten kommer upp går endast att upptäcka om man känner på botten, slå 1T10.

1-3	=	Inget spjut i sig.
4-6	=	Ett spjut i sig, 1T10 (ÖP 10) i skada.
7-8	=	Två spjut i sig, 1T10 (ÖP 9-10) i skada.
9	=	Tre spjut i sig, 1T10 (ÖP 8-10) i skada.
10	=	Fyra spjut i sig, 1T10 (ÖP 8-10) +3 i skada.

4. Allt återgår till det normala, pelarna återgår till sin normala position, dörrarna låses och fällan är klar att utlösas igen.

SKATTER: På botten ligger det 9 kopparmynt, 34 silvermynt och 12 guldmynt.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

10. FÖRRUMMET

ÖVERBLICK: Fyra stycken ca 2 m långa väggar bildar en halvcirkel mot norr där bergsväggen har rasat in (5 x 3 x 1,5 m).

DOLDA TING: I den sydöstra väggen går det att skrapa bort det relativt lösa murbruket runt de två nedersta stenarna och de fyra rakt ovanför dessa så att det går att komma in i nästa rum.

SKATTER: Inga.

BESTAR: Inga.

SL: Låt spelarna tala om hur de gör och var de letar så behöver du inte slå med tärningarna, allt faller sig så helt naturligt. Detta gör dessutom så att de kreativa spelarna tycker det är roligare att spela.

11. DEN NAMNLÖSE RIDDARENS GRAV

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum (6 x 4 x 2 m) med murade väggar och tak. Mitt i rummet står ett altare i sten på vilket det ligger ett skelett. Vid den norra väggen hänger det en sköld i silver med Gaves blodsdroppe inlagd i guld. Vid den östra väggen hänger ett stort bastardsvärd som glimmar. Vi den södra väggen står en skinande hel riddarrustning i silver med Gaves blodsdroppe inlagd i guld. Vid den västra väggen hänger ett horn.

DOLDA TING: Skelettet är 213 cm långt, annars ingenting.

SKATTER: Skölden är en medelstor sköld som är silverpläterad med Gaves blodsdroppe inlagd i guld och värd ca 150 guldmynt. Svärdet är ett rikt utsmyckat bastardsvärd med ädelstenar och guldinlägg, värd ca 120 guldmynt. Rustningen är silverpläterad, värd ca 8.000 silvermynt. Rustningen har rustningsvärde 7 men väger endast 22 kg. Hornet är det enda magiska föremålet här nere och det är hämtat från en annan värld, under någon annan tid. Hornet har den speciella egenskapen att när någon blåser i det så lösgörs besvärjelsen Kontrollera Varelse (nivå II) vilket gör att alla som hör ljudet (inom 120 m) är affekterade, alltså inte bara de som normalt skulle påverkas. Kraften som behövs dras från den som blåser.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

12. SKATTKAMMAREN

ÖVERBLICK: Dörren som leder in hit är av solitt järn och låst (-15 vid Låsdyrkning). Rummet är cirkelrunt med kupolformat tak (6 x 3 m). I mitten av rummet står en stor kista i trä med järnbeslag och med guldinlägg (-5 vid Låsdyrkning).

DOLDA TING: Kistan som är låst, innehåller en massa mynt.

SKATTER: Kistan innehåller 789 kopparmynt, 4.345 silvermynt och 367 guldmynt.

BESTAR: Inga.

SL: Inget speciellt.

VID ÄVENTYRETS SLUT

Vad händer nu? Ja, inte vet vi. Det är upp till dig som SL att bestämma. Om du har ett äventyr som väntar så kan du låt spelarna få någon ledtråd i det här äventyret, bland bysprästens pinaler finns det kanske en karta, en medaljong, en ring eller byprästens ande vet kanske mer än han först förtäljer?

Text: Roger Undhagen. Bild: Jens Prenke.

Skelettbyns hemlighet har tidigare publicerats i Sinkadus nr 1 (1983) och var bonusäventyr i andra utgåvan av Spindelkonungens pyramid (1984). Denna konverterade version publiceras med tillstånd från Riotminds.


ÄVENTYRSSPEL